



鋼鉄の騎士

説明書

ゲームをはじめる前に

『鋼鉄の騎士』は、第二次世界大戦のヨーロッパにおける戦車戦を戦術規模（1ユニット1両）で行うゲームです。

このゲームでプレイヤーは戦車中隊の指揮官として、コンピューターの指揮する敵戦車隊と戦ったり、2台のコンピューターを通信回線でつなげて人間対人間で戦ったり色々な遊び方ができます。

このゲームを通じて第二次世界大戦中ヨーロッパ全土を駆け巡った鋼鉄の騎士達のドラマをご堪能ください。

◎商品構成

システムディスク	1枚
データディスク	1枚
説明書	1冊
アンケートハガキ	1通

◎必要な物

1人／2人プレイの時	コンピュータ1台 400ラインディスプレイ1台 バスマウス（マウスなしでもプレイできます） blankディスク（データセーブ時に必要）
接続プレイの時	コンピュータ2台 400ラインディスプレイ2台 RS232Cクロスケーブル
電話回線プレイの時	コンピュータ1台 400ラインディスプレイ1台 モデム1基

※接続／電話回線プレイの場合、各コンピュータに1セットずつゲームが必要です。

※80286／80386CPUのコンピュータの場合は、速いモードでプレイすることをおすすめします。

◎操作方法

このゲームの操作は、文字入力以外すべてバスマウスで行うことができます。

マウスの場合、マウスの上下左右でカーソルを移動させて、マップ上の地点や選択したいコマンドに合わせます。決定する時はマウスの左ボタンを押します。キャンセルしたり、前の画面に戻る時には右ボタンを押します。この動作をそれぞれ「左クリック」「右クリック」と呼びます。また、メッセージが表示された時、左クリックで先に進むことができます。

キーボードの場合は、カーソルキーでカーソルを移動させます。SHIFTキーを押しながらだと、カーソルの移動は早くなります。リターンキーは左ク

リックと、ESCキーは右クリックと同じ働きをします。

※この説明書では、マウスによる操作を想定してルールを説明していきます。

プレイ中わからない事があったら「説明」コマンドを選択するか、説明書をもう一度よくお読みください。

また、コンピュータ同士の対戦で実際のゲーム展開を見ることのできる

「サンプルプレイモード」がついています。ゲームを初めてプレイされる方はこの「サンプルプレイモード」を見てからルールを読むことをおすすめします。

◎ゲームの概要

『鋼鉄の騎士』のゲーム中で使用する主な用語は次の通りです。

○ユニット

ゲームには各国の戦車が1両単位で登場しますが、この戦車1両を「1ユニット」と呼びます。

○エリア

ユニットは、マップ上では「エリア」単位で移動します。1エリアは画面上の1ドットに相当します。

○搭乗員

各ユニットには「搭乗員」がいます。搭乗員には「練度」があり、優秀な順に「古参」「中堅」「新兵」の3種類があります。ドイツ軍には、この3種類の他に「エース搭乗員」が存在します。

ゲームの起動と初期設定

ゲームを起動してから実際にプレイを行うまで、いくつかの初期設定を行います。基本的な操作方法は画面上にメッセージで表示されるので、これに従ってください。途中の選択によって手順が変わったり、省略される場合もありますので、メッセージに注意してください。

◎起動の手順

まずシステムディスクをドライブ1にセットして電源をONにして下さい。タイトル画面が表示され、プログラムをロードします。ロードが終わったらタイトル画面が消え、初期設定に移ります。

◎接続プレイモードおよび電話回線プレイモードでの注意

○通信プレイモード

接続プレイの場合、ドイツ軍をプレイする側のコンピュータを先に起動して、「回線スタンバイ」のメッセージが画面に表示されてから連合軍をプレイする側のコンピュータを起動させてください。

○電話回線プレイモード

電話回線プレイの場合、ドイツ軍をプレイする側のコンピュータを先に起動して、メッセージに従って各種設定を行ってください。設定が終了するとドイツ軍側は「受信待ち」の状態になります。その後、連合軍側のコンピュータを起動して送信を行ってください。

ドイツ軍、連合軍ともに同じ通信速度（もちろんご使用のモデムに対応した）を使用してください。

※接続／電話回線プレイの場合、シナリオ選択と難易度設定はドイツ軍側が行います（双方で違うシナリオを選んでしまわないようにするためです）。

◎初期設定

ゲームが起動したら、画面のメッセージに従って、以下の設定を行います。

○ディスプレイ選択

○ディスクドライブ選択

○プレイモード選択（次のいずれかのモードを選択）

① 1人プレイモード

1台のコンピュータを使用した1人プレイで、プレイヤーはコンピュータの指揮する敵軍と戦います。

② 2人プレイモード

1台のコンピュータを使用し、2人でプレイします。

③ 接続プレイモード

2台のコンピュータをRS232Cクロスケーブルで接続し、2人でプレイします（前項参照）。

④ 電話回線プレイモード

モデムを使って2台のコンピュータで2人でプレイします（前項参照）。

⑤ サンプルプレイモード

シナリオ5「スターリングラードへ進め」を、ドイツ軍と連合軍両方とも自動で動くものを用意しました。ゲームがどのように展開するのかを見て、プレイの参考にすることができます。

○データロード

ここでゲームのシナリオデータをロードします。シナリオは全部で20本です。プレイしたいシナリオを選んでください。

また、この時にセーブしたデータをロードすることができます。セーブデータをロードしたい時は、シナリオ選択時に画面下の「データディスク交換」を選択してください。現在ドライブにセットしてあるデータディスクをセーブしたディスクと交換し、セーブデータのロードを行うことができます。

※セーブデータをロードした場合、以下に述べる手続きは行いません。

○プレイサイド選択

ドイツ軍と連合軍どちらをプレイするのかを決定します。

○難易度設定

設定できる難易度には、次の５段階があります。

①ドイツ軍搭乗員の練度アップおよび連合軍搭乗員の練度ダウン

②ドイツ軍搭乗員の練度アップ

③標準（シナリオデータのまま、難易度の変更はしない）

④連合軍搭乗員の練度アップ

⑤ドイツ軍戦車搭乗員の練度ダウンおよび連合軍戦車搭乗員の練度アップ

※練度がアップする時は、すべての搭乗員が「古参」になります。

※練度がダウンする時は、すべての搭乗員が「新兵」になります。

※ドイツ軍のエース搭乗員については、練度は変わりません。

いずれかを選択すると、次に進みます。

○シナリオ説明

シナリオの背景、両軍の戦力、ターン数、勝利条件などを表示します。

左クリックすると画面表示を終了し、次に移ります。

○編成

ユニット一覧が表示され、搭乗員の交換やユニットの名称変更を行えます。

搭乗員の交換を行う場合、交換するユニット２つを選択すれば自動的に交換されます。名称変更を行う場合はユニットを選択して、キーボードで名称を入力します。「終了」を選択すると編成を終了し、次に移ります。

○配置

シナリオのマップと配置可能範囲（四角いワク）が表示されるので、その中にユニットを配置してください。ユニット同士の間は１エリア以上空けてください。他のユニットが存在するエリアや、他のユニットに隣接するエリアに配置することはできません。

すべてのユニットを配置したら、ゲーム開始です。

ゲームの進行

『鋼鉄の騎士』のゲーム進行は、「ターン」を繰り返して行います。ゲームの長さ（何ターンゲームを行うのか）はシナリオによって異なります。１ターンは、以下の処理で構成されます。

◎ターンの手順

○移動プロット

プレイヤーは、指揮下の各ユニットに対し移動命令および移動の目標となるエリアを設定します。

○移動実行

プロット通り移動を実行します。移動中に敵ユニットを発見した場合、プレイヤーに報告されます。

○射撃プロット

指揮下の各ユニットに射撃目標を設定します。

○射撃実行

プロット通り射撃を実行します。

○ターン更新

1 ターンが終了し、次のターンへ移ります。

マ ッ プ の 説 明

◎マップとエリア

マップは、396エリア四方の正方形で表示されます。1エリアは画面上の1ドットに相当します。マップを拡大した時には四角1マスで表示されます。

1エリアの大きさは実際の25m四方を表します。

マップの大きさは396エリア四方なので、実際の距離で表すと9.9Km四方になります。

◎地形

各エリアは平地、荒地などのいずれかの地形です。地形によって移動に時間がかかったり、視線を妨害するものなどがあります。各地形の効果については、巻末に「地形効果表」として掲載します。

◎特殊な地形

前記の地形の他に、特殊な地形も存在します。これらはシナリオによって、マップの特定の位置に置かれます。特殊な地形には次の2種類があります。

○突破点

シナリオが「突破戦」シナリオの場合、突破点が存在します。突破側のユニットはここからマップ外に突破してVPを得ることができます。

○占領点

シナリオが「占領戦」シナリオの場合、ゲーム終了時にこの占領点にユニットがいた時、そのプレイヤーはVPを得ることができます。

突破点と占領点の位置は、「地形一覧」コマンドで見ることができます。

ユ ニ ッ ト の 説 明

◎マップとユニット

ドイツ軍ユニットは青で、連合軍ユニットは赤の光点で表示されます。

マップ上では、1エリアに存在できるのは1ユニットまでです。すでに他のユニットがいるエリアと、そこに隣接するエリアには他のユニットは入ること

はできません。

移動中に上記のエリアにぶつかったユニットは、途中で止まってしまいます。

◎射撃とユニット

ユニットは、視線を妨害はしません。つまり、射撃を行うユニットと目標との間に他のユニットがいても、一切問題はありません。

◎ユニットのデータ

○種別

ユニットは、重戦車、中戦車、軽戦車、突撃砲、自走砲、装甲車、APCの7つの種別のいずれかに属します。

○速度

ユニットは各々「速度」を持ちます。速度はユニットの個別データ表示画面で表示されます。速度は移動時にユニットの「移動力」として使用します。

○ポイント

ユニットを破壊した時のVP（勝利ポイント）です。VPは、ゲーム終了時の勝敗判定の基準となります。

○装甲

ユニットは車体前面、側面、背面、砲塔前面、側面、背面の6部分に分かれます。画面上では青のワクの中に各部の装甲の厚さと傾斜を表示します。

○面積

「装甲」の後ろにカッコ付きで表示されます。ユニットの各部分の面積を表します。この値が大きいほど敵に発見されやすく、また敵の射撃が命中しやすくなります。

○搭載砲

ユニットの搭載している砲の名称、搭載形態、貫徹力を表します。搭載形態には、次の2種類があります。

①回転砲塔（ユニットの向きに関係なく周囲360°に射撃できます）

②固定砲塔（ユニットの前方66°の範囲内のみ射撃できます）

③搭載砲なし（砲を搭載していないユニットを表します。射撃はできません）

貫徹力は、その砲がどの距離でどの位の厚さの装甲を打ち抜けるかを表します。貫徹力は目標までの距離が遠くなるほど低下します。

距離は、400m未満、800未満、1200未満、1600未満、2000未満の5段階に区切られます。

○方向

すべてのユニットは、自分の周囲16方向のいずれかを向いています。方向は移動プロット時に変更できます。方向によって敵の射撃を受けた時、どの部分に命中するかが変化します。

○練度

すべてのユニットは、搭乗員を持ちます。ユニットの個別データ表示時に、搭乗員の練度（エース搭乗員の場合はその名前）が表示されます。

○スコア

そのユニットが今まで破壊した敵ユニットのポイントの合計です。

シナリオ

シナリオには、シナリオ名や戦場名、実際の日付などが設定してあります。これらのデータは「ターン情報」のコマンドで見ることができます。

◎シナリオのデータ

各シナリオには、上記の他に次のデータが設定してあります。

○種別

「ドイツ専用」「共用」の2種類があります。1人プレイの時、ドイツ専用シナリオではプレイヤーはドイツ軍のみ、共用シナリオでは、ドイツ軍と連合軍どちらかをプレイできます。

2人プレイの時は、種別の制限はありません。

○戦闘形態

「遭遇戦」「突破戦」「占領戦」の3種類があります。突破戦シナリオには「突破点」が、占領戦シナリオには「占領点」が、それぞれマップ上に存在します。突破戦の場合は、ドイツ軍と連合軍どちらかが「攻撃側」（突破を行う側）になります。

○終了ターン

ゲームは1ターン目から始まって、この終了ターンに終わります。

○勝利条件

ゲーム終了時に勝敗判定を行うVP（勝利ポイント）の基準です。

ゲームの終了と勝敗

◎ゲームの終了

次のいずれかの条件を満たした時、ゲームは終了します。

○遭遇戦シナリオの場合

シナリオに定められた最終ターンが終了した時にゲームは終了します。

また、最終ターン前にどちらかの部隊が全滅した時にも終了します。

○突破戦シナリオの場合

最終ターンが終了するか、「攻撃側」の部隊がすべて破壊されるか突破した時に終了します。

○占領戦シナリオの場合

最終ターンが終了した時のみ終了します。どちらの部隊が全滅しても、最

終ターンまで続きます。

※この場合、移動不能のユニットも破壊されたものとみなします。

ゲームが終了すると、まず両軍ユニットの一覧を表示し、続いて勝敗判定を行い勝敗画面を表示します。

◎VPと勝敗

ゲーム終了時のVPの値によって、勝敗が判定されます。

○VPの増減

VPは、シナリオ開始時には0です。ドイツ軍側はVPを増やすことを、連合軍側は減らすことを目指します。

ゲーム中にVPは、以下の事項により増減します。

①どちらかの戦車が破壊された時

破壊されたユニットの「ポイント」分が増減

②突破戦シナリオに定められた「攻撃側」ユニットが突破点から突破した時 突破したユニットの「ポイント」分が増減

※APC（兵員輸送車）のみ、ポイントは2倍になります。

③占領戦シナリオの終了時に、占領点にユニットがいた時

占領点にいるユニットの「ポイント」分が増減

連合軍ユニットの破壊、ドイツ軍ユニットの突破、占領点にいるドイツ軍ユニット、これらのポイントはすべてVPにプラスされます。

ドイツ軍のユニットの破壊、連合軍ユニットの突破、占領点にいる連合軍ユニット、これらはポイントがすべてVPからマイナスされます。

○勝敗のレベル

勝敗には「ドイツ軍大勝利」「ドイツ軍勝利」「引き分け」「ドイツ軍敗北」「ドイツ軍大敗北」の5段階があります。シナリオの目的がどの程度達成できたかはゲーム終了時のVPによって判定されます。

コマンドの説明

移動プロット／射撃プロット時には、以下のコマンドが使えます。

◎コマンドの種類

コマンドは、移動および射撃プロット時に画面右側に表示されます。前にも説明した通り、マウスの上下左右でコマンドを選択したら、左クリックで決定、右クリックでキャンセルもしくは前の画面に戻ります。データの表示画面などから戻る時も右クリックです。

コマンドに回数の制限はありません。一度設定した移動／射撃プロットの変更も自由にできます。

コマンドの種類は、次の通りです。

移動プロット／射撃プロット

説明

車両一覧

地形一覧

ユニット一覧

敵情報

全視界図

ターン情報

オプション

マップ拡大

終了

○移動プロット／射撃プロット

画面右側に指揮下の全ユニットの名称および既存の命令が表示されます。

プレイヤーはこの状態から各ユニットを選択して、それぞれに移動プロット時には移動命令を、射撃プロット時には射撃命令を与えてください。

○説明

移動／射撃プロットの手順などについて、簡単な説明を行います。

○車両一覧

ゲームに登場する車両の一覧を表示します。車両を指定すると、その車両の個別データを表示します。

○地形一覧

マップの右側に地形の一覧を表示します。突破戦または占領戦シナリオの場合、左クリックで突破点／占領点の位置を表示します。

○ユニット一覧

画面右側にユニットの名称とマップ上の位置を表示します。ユニットを指定すると、そのユニットに関して次の情報を表示できます。

- ① 視界図（ユニットの視界を円で表示します。視界が障害物で途切れていないかどうかを見ることができます）
- ② 射界図（ユニットの射撃可能範囲を円で表示します）
- ③ 射界／視界図（ユニットの視界および射界を両方表示します）
- ④ ユニット表示（ユニットの個別データを表示します）
- ⑤ 射撃可能目標（現在射撃可能な敵ユニットの一覧を表示します）
- ⑥ 移動予定（現在の移動命令と車体の方向、目標地点を表示します）

○敵情報

画面右側に現在発見されている敵ユニットの名称と車体の方向を表示します。ユニットを指定すると、そのユニットの個別データを表示します。

○全視界図

全ユニットの視界図を同時に表示します（表示に時間がかかります）。

○ターン情報

シナリオ名、戦闘形態、終了ターンなどのシナリオデータおよび現在のVP、勝利条件が表示されます。

○オプション

オプションには、次の3種類の機能があります。

①ゲームセーブ

ゲームのデータを途中でセーブする時に使います。メッセージに従ってブランクディスクをセットし、キーボードでセーブするデータ名を入力してください。初めて使うディスクは、自動的にフォーマットを行います。

※ゲームセーブおよびゲームロードは、1人プレイの時のみ行えます。2人プレイや接続/電話回線プレイの時にはできませんので、注意してください。

②ゲームロード

途中でやりなおしたい時など、ゲーム中にデータロードを行うことができます。メッセージに従ってディスクを交換してください。

③ゲーム中止

ゲームを途中でやめる時に使います。

○マップ拡大

マップ上でカーソルのあるエリアの地形、存在するユニット名などを表示します。左クリックでカーソル位置の拡大表示をします。

○終了

移動/射撃プロットを終了し、プロット実行（通信プレイまたは電話回線プレイの場合は通信）に移ります。

移動力と射撃の説明

◎ユニットの移動

ユニットはそれぞれ「移動力」を持ちます。移動力は、ユニットデータの「速度」と同値です。ユニットは毎ターン、移動力分の移動ができます。

地形にはそれぞれ「MC」があり、ユニットは1エリア移動するごとに、その地形のMCを消費します。例えば移動力が30のユニットは、1ターンに道路30エリアを移動できます（道路のMCは1だからです）。

斜めに移動する時は、移動力消費は1.5倍（切り捨て）になります。

◎移動プロットのしかた

移動命令には次の6種類があります。

○停止

ユニットはその場で停止し、方向も今までのままです。

移動命令が「停止」になっているユニットは射撃ができます。

○全速移動

ユニットは指定された移動目標に向かって全移動力で移動します。

全速移動中のユニットは射撃はできません。

○警戒移動

ユニットは指定された移動目標に向かって移動力の1/2で移動します。

警戒移動中のユニットは射撃ができますが、命中率が1/2に低下します。

○方向転換

ユニットはその場で停止し、指定された方向に向きます。

方向転換したユニットは射撃ができます。

○後退

ユニットは指定された移動目標に向かって移動力の1/4で後退します。

後退中のユニットは射撃ができますが、命中率が1/2に低下します。

○突破

「突破戦」シナリオで、突破する時のみ使用します。突破するユニットは、突破点のエリアにいないければなりません。突破したユニットはマップ外に出てしまいます。

全速移動、警戒移動、方向転換の命令を選択した場合、現在位置からどの位置に向かって移動するのかをカーソルで指定します。1エリア単位の微妙な位置合わせをしたい時には、位置を指定する時に「拡大」を選択してください。カーソルの周囲を拡大表示して、移動目標を指定できます。

方向転換を選択した場合、どの方向を向くのかをカーソルで指定します。

移動不能のユニットは「移不」と表示され、「停止」と同じ状態になります。移動不能のユニットには一切移動命令はできません（射撃プロットは可）。

移動プロット時には、既存の移動命令の変更も自由に行えます。

○移動プロットの手順

「移動プロット」のコマンドを選択すると、指揮下の全ユニット名が画面右側に表示されます。各ユニットは、右側に現在受けている移動命令および現在どの方向を向いているかが表示されます。ユニットを選択すると、そのユニットに前記の移動命令を行うことができます。

◎移動の実行

移動プロットを終了すると、ユニットは移動命令に従って移動します。

全速移動、警戒移動、後退は、ユニットが移動目標のエリアに到達した時に解除され、「停止」になります。移動中のユニットは移動目標の方向を向きます。但し、後退の場合は移動目標の逆側を向きます。方向転換は、指定された方向を向いて、「停止」になります。

移動中のユニットが進入できない地形や他のユニットにぶつかって途中で止まった時も、命令は前のままです。障害物が無くなった時点で、再び移動を始

めます。

突破するとそのターンの移動実行時に突破を行い、マップ上から消えます。

◎発見とは

マップ上にいる敵ユニットは、最初からすべて見えているわけではありません。大きさによってある程度の距離まで近付かないと見えないからです。発見できるかどうかは、そのユニットの「投影量」によって変わります。

○投影量

投影量とは、自分から見た時の相手の大きさです。投影量はユニットの面積から算出されます。まず車体と砲塔の面積の合計を求めます。例えば敵ユニットが正面を向いている時、面積は「車体前面面積＋砲塔前面面積」になります。斜めを向くと面積の合計は次第に大きくなり、真横を向いている状態で最大になります。この面積に地形と距離による修正を加えて「投影量」を算出します。

地形による修正値は、「マップの説明」の項で示した通りです。距離による修正は、次の通りです。

距離	距離修正
400m未満	×10
800m未満	×6
1200m未満	×4
1600m未満	×3
2000m未満	×2
2400m未満	×1
2400m以上	×0.5

例えば、距離1300mの平地で正面を向いているユニットの砲塔前面面積が30、車体前面面積が60だとしたら、投影量は・・・

$$270 = 30 + 60 \quad \times 3 \quad \times 100\% \quad \text{になります。}$$

(投影量) (面積の合計) (距離修正) (地形修正)

○発見の条件

投影量が100以上のユニットは「発見」されます(大体2400m位の距離です)。つまり自分が面積の小さな装甲車だったり、林や木造建築の中に隠れている場合には、こちらは敵ユニットを発見しても敵ユニットには発見されないという状況もありうるわけです(待ち伏せに有効な手です)。

射撃を行ったユニットは発射炎が見えるため、投影量がどんなに小さくても次のターンの間は必ず発見された状態になります。

発見された敵ユニットは、マップ上に表示されます。

○視界障害

木造建築、林、森、山地、石像建築のエリアは、視線を妨害します。つまり、上記の地形の向こうにいる敵ユニットは、どんなに近くても発見できないわけです。但し、林と木造建築のエリアにいるユニットで、敵ユニットとの間に視界障害のエリアが無い場合（平地に隣接した林や木造建築など）は視界障害にはなりません（平地よりも発見されにくいですが）。また、どんな地形にいても、敵ユニットと隣接した場合は発見されます。ユニットの視界は、「ユニット一覧」の「視界」コマンドで表示できます。

◎射撃プロットのしかた

射撃プロット時には、どのユニットがどの敵を射撃するかを設定します。

○ユニットの射程

ユニットの射程距離は、最大2000mです。射撃を行うには、目標となる敵ユニットが射程距離内にいなければなりません。当然、自軍ユニットから「発見」されていないユニットには射撃はできません（見えていないのですから）。

○射撃可能範囲

砲の搭載形態が「回転砲塔」のユニットは車体の向きに関係なく360°どこにでも射撃できますが、「固定砲塔」のものは、前方68°の範囲内しか射撃できません。ユニットの射界は、「ユニット一覧」の「射界図」コマンドで表示できます。

○射撃プロットの手順

「射撃プロット」のコマンドを選択すると、指揮下の全ユニット名が画面右側に表示されます。ユニットを選択すると、そのユニットに射撃命令を行うことができます。

射撃可能なユニットは、右側に「可」と表示されています。全速移動中のユニットや、射撃可能範囲内に敵がいないユニットなどに対しては、射撃命令は行えません。

射撃可能なユニットを選択すると、そのユニットが射撃可能な敵ユニットの名称、位置、距離、3Dグラフィックを表示するので、目標を選択してください。3Dグラフィックは距離によって大きさが5段階に変化します。

敵ユニットはE1、E2、E3・・・と呼称されます。

◎射撃の実行

射撃プロットが終了すると、ユニットは射撃命令に従って射撃を行います。射撃実行は、次の手順で行われます。

○射撃順位決定

射撃は両軍のユニット1両ずつ順に行います。乱数によって射撃を行う順位が決定されます。搭乗員の「速射能力」の高い搭乗員ほど先に射撃できる可能性が高くなります。「速射能力」は、巻末の「キャラクター一覧」を参照してください。

○命中判定

射撃が命中するかどうかの判定は搭乗員の命中率で行いますが、命中率は目標の投影量によって変化します。

まず、面積、方向、距離、地形から目標の投影量を算出します。

次に、以下の表に照らし合わせて命中率修正値を求めます。

投影量	200未満	400未満	600未満	800未満	800以上
修正値	20	40	60	80	100

命中率と修正値の平均値が、最終的な命中率となります。また、射撃を行うユニットが移動中の場合は、さらに命中率が1/2されます。

射撃が命中した場合には、命中箇所判定と貫徹判定を行います。

○命中箇所判定

命中箇所は、目標の方向と乱数で決定されます。例えば正面を向いている目標には車体前面か砲塔前面にしか命中しませんし、やや斜めを向いている時には側面に命中する可能性も出てきます。

車体前面、車体背面に命中した時は、キャタピラに命中する可能性があります。キャタピラに命中した場合、ユニットは移動不能になります。

○貫徹判定

キャタピラ以外に命中した場合、貫徹したかどうかを判定します。まず射撃を受けた側の防御力を算出します。防御力は装甲と傾斜によって算出されます。まず、装甲の傾斜度から修正値を算出します。

傾斜(度)	90°	85°	80°	75°	70°	65°	60°	55°	50°	45°	40°	35°	30°	25°
修正値(%)	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165

次に防御力を算出します。例えば厚さ60mmで傾斜が70°の装甲は、防御力82(70×120%)になります。このように、薄い装甲でも傾斜していれば、厚い装甲に匹敵するわけです。

射撃したユニットの砲の貫徹力は距離によって変化しますが、乱数によっても変動します。なぜなら、単に砲塔前面に命中といっても多くのケースが考えられるからです。変動の範囲は-30~+30%です。

双方を比較して、貫徹力が防御力を上回った場合、貫徹したとみなします。

貫徹した場合、そのユニットは破壊されます。貫徹しない場合は損傷なしとします。

『鋼鉄の騎士』 ワンポイントアドバイス

①車間距離をあけること

移動中のユニットが停止中のユニットにぶつかって止まってしまうことは、初心者にはよくあることです。特に橋や道路の曲がり角などを通る時には、停止中や移動不能のユニットがいないか注意しましょう。

②速度の違うユニットを一緒にしないこと

速度の遅いユニットが前にいると、速いユニットがつかえてしまいます。部隊をいくつかに分ける時は、なるべく速度の同じユニットを集めましょう。

③移動目標はあくまで目安

移動目標に指定するエリアはユニットの目の前に設定するのではなく、「○○の方向に向かって進め!」といった気持ちで設定してください。おおまかに設定しておいても、途中からいくらでも変更できるのでから。

④敵の弱点を突くこと

「車両一覧」コマンドを使えば、敵のユニットのどの部分の装甲が弱いのか、どの距離まで接近すれば撃破できるのかがわかります。これをやらないと、強力な敵戦車には勝てませんよ!

⑤ユニット同士の連携を大切に

「第1小隊は停止して射撃」「第2小隊は全速移動で目標地点へ移動」
こうしておけば第2小隊が襲われても、停止して射撃可能な第1小隊が援護できます。こういったユニット同士の連携も大切な要素です。

⑥地形を有効に利用すること

平地に隣接した林や木造建築に隠れていれば、こちらからは平地が見わたせ、かつ自分の投影量は通常の1/4になります。装甲の厚い敵は、近距離まで引きつけてから攻撃するべきでしょう（あまり接近しすぎると隠れていても発見されてしまいますが）。逆に橋を渡ったり街角を通過する時、隠れている敵に弱い側面を狙い撃たれることには十分注意しましょう。特に前方しか撃てない「固定砲塔」ユニットは一切反撃できません。

⑦敵に側面を見せずに、敵の側面を狙うこと

側面は前面に比べて装甲が薄く、面積は大きい（投影量が大きいのので、射撃が命中しやすい）ので、なるべく側面（もしくは背面）を向けている敵を狙い、同時に敵の側面を狙える位置にユニットをもっていくことが大切です。砲の威力が十分に発揮できる距離、敵の側面を狙える位置までは隠れて敵をひきつけるか全速移動で距離を稼ぎましょう。

登場車両データ一覧

略称	速度	貫徹力（m未満）					防御力					
		400/800/1200/1600/2000					砲前/砲側/砲背/車前/車側/車背					
兵員輸送車	52	0	0	0	0	0	18	10	11	16	10	10
軽装甲車	80	25	15	5	3	1	10	10	10	18	10	10
スコタ*戦車	56	45	31	18	4	2	27	26	26	30	17	17
2号戦車	55	25	15	5	3	1	39	16	16	39	14	14
3号突撃砲F型	40	100	85	70	55	40	82	30	30	55	30	33
3号突撃砲G型	40	120	102	84	66	48	132	34	30	88	34	55
3号戦車F型	40	45	31	18	4	2	34	37	33	36	30	33
3号戦車G型	40	60	48	36	24	12	34	37	33	36	30	33
3号戦車J型	40	75	60	45	30	15	57	37	33	60	30	55
3号戦車M型	40	75	60	45	30	15	80	37	33	60	30	55
4号戦車D型	42	55	46	38	30	22	33	25	23	33	20	22
4号戦車F型	40	100	85	70	55	40	55	37	34	55	20	22
4号戦車H型	38	120	102	84	66	48	88	37	34	88	30	22
エレファント	20	200	180	160	140	120	240	104	96	220	80	80
ナースホルン	40	200	180	160	140	120	13	11	11	26	22	23
マルタ*-2型	40	120	102	84	66	48	18	16	0	38	15	14
ハ*ンターD型	55	160	136	112	88	64	88	56	58	93	56	52
ハ*ンターA型	55	160	136	112	88	64	121	56	58	124	56	52
ハ*ンターG型	55	160	136	112	88	64	121	56	58	124	65	52
ヤクトハ*ンター	55	200	180	160	140	120	128	65	54	128	65	52
ランク*	35	160	136	112	88	64	120	52	33	120	52	33
ブ*ーマ	90	75	60	45	30	15	36	37	36	39	10	13
ティーガー-1型	38	140	126	112	98	84	110	80	80	125	80	90
ケニヒスティーガー*	38	200	180	160	140	120	203	96	96	225	100	104
ヤクトティーガー*	20	200	190	180	170	160	287	100	88	225	100	104
ハッツアー	40	120	102	84	66	48	112	28	16	112	28	10
旧式ルノー	10	30	21	12	3	1	24	24	24	19	16	16
マチルダ*MK2	24	45	31	18	4	2	82	93	75	85	25	55
BT7型	53	60	48	36	24	12	16	16	16	26	13	14
T34A型	50	75	63	52	41	30	65	58	58	72	56	60
KV1	35	75	63	52	41	30	103	86	86	97	75	52
クルセター*-MK1	43	45	31	18	4	2	40	38	36	56	25	25
T34B型	50	100	85	70	55	40	87	58	58	72	63	67
シャーマン/75	38	100	85	70	55	40	98	51	51	79	38	41
ハ*レンタインMK2	24	45	31	18	4	2	78	65	65	60	60	60
T34D型	50	100	85	70	55	40	100	91	58	75	65	67

略称	速度	貫徹力 (m未満)					防御力					
		400/800/1200/1600/2000					砲前/砲側		砲背/車前		車側/車背	
KV1C	30	100	85	70	55	40	138	138	138	169	90	97
スチュワート	60	45	31	18	4	2	41	31	31	43	25	25
クロムウェルMK1	64	75	60	45	30	15	76	63	57	63	32	32
チャーチルMK3	24	75	60	45	30	15	90	76	76	101	76	50
KV85	35	140	126	112	98	84	126	126	126	169	90	97
T34/85	50	140	126	112	98	84	115	102	82	75	65	70
クロムウェルMK4	60	100	85	70	55	40	76	63	57	63	32	32
ファイアフライ	40	160	136	112	88	64	98	53	63	79	38	45
シャーマン/76	38	120	102	84	66	48	99	69	63	97	38	43
シヤクソン	42	140	126	112	98	84	91	45	38	79	53	49
シヤンホ*	38	100	85	70	55	40	167	159	152	146	76	45
チャーチルMK7	20	100	85	70	55	40	152	94	94	140	95	50
スターリン2型	37	180	170	160	153	144	137	118	118	176	146	108
ハ*-シンク*	32	140	126	112	98	84	148	83	79	147	76	52

「速度」は、戦車の移動力値を表します。

「貫徹力」は、各距離においてその戦車の搭載砲が貫徹可能な装甲の厚さです。

「防御力」は、戦車の各部の装甲の厚さと傾斜角によって算出したものです。

地形効果表

地形	MC	視界障害	投影量修正 (%)
雪原	2	なし	100
橋	1	なし	100
道路	1	なし	100
平地	1.5	なし	100
荒地	2	なし	100
砂漠	2	なし	100
湿地	2.5	なし	100
河川	不可	なし	—
木造家屋	2.5	あり	25
林	2.5	あり	25
森	不可	あり	—
山地	不可	あり	—
石造家屋	不可	あり	—

MC、視界障害、投影量修正の効果については、「移動と射撃の説明」の項を参照してください。

搭乗員一覧

- 新兵 [命中率：30% 速射：1]
 ○中堅 [命中率：50% 速射：2]
 ○古参 [命中率：70% 速射：3]
 ○ミハイル・ビットマン [命中率：95% 速射：6]
 フランスのビレル・ボカージュでの活躍は有名。138両の戦車と132
 門の対戦車砲を撃破した記録を持つ。カーン市郊外で戦死。
- エルンスト・バルクマン [命中率：90% 速射：6]
 第二SS装甲師団に所属し、東部戦線、西部戦線を転戦。特に西部戦線の
 ファレーズ突破戦での活躍は有名。
- ハインツェ・ドイッチェ [命中率：85% 速射：5]
 空軍装甲師団「ヘルマン・ゲーリング」の突撃砲旅団に所属。イタリア戦
 線で米英連合軍を相手に戦った。
- ヒューゴ・ベルモチック [命中率：90% 速射：5]
 第667突撃砲大隊に所属。1942年の東部戦線、「ルジェフ攻防戦」
 において、1日でソ連軍戦車24両撃破の記録を持つ。
- ホルスト・ナウマン [命中率：85% 速射：4]
 第184突撃砲旅団に所属。1942年1月モスクワからの退却後、要衝
 デミャンスクの防衛戦で3号突撃砲を操って活躍した。
- ウォルフガング・バル [命中率：80% 速射：5]
 北アフリカで戦った第15装甲師団・第8戦車連隊所属。大隊指揮官とし
 て活躍したが、エルアラメインで負傷し、英軍の捕虜となる。
- ゲルハルト・フィシャー [命中率：80% 速射：5]
 第23装甲師団に所属。ポーランド戦からのベテラン戦車長で、1944
 年12月に戦車戦100回を記念する金色戦車戦章を授賞。
- ハンス・ブントセル [命中率：80% 速射：6]
 バルバロッサ作戦、ブラウ作戦において強敵T34、KV1を相手に3号
 戦車で奮戦。金色負傷章を授賞。
- アルバート・エルンスト [命中率：95% 速射：4]
 ビテプスク防衛戦で活躍。後に第512重駆逐戦車大隊でヤクトティガー
 を駆り、ライン河防衛戦に参加する。ドイツ陸軍栄誉章を授賞。
- オットー・カリウス [命中率：80% 速射：6]
 当初重戦車部隊にあり東部戦線で活躍したが、負傷後、第512重駆逐戦
 車大隊に配属され、ライン河防衛戦で米軍を相手に戦う。

※射撃時には、「速射」（速射能力）の値の高い搭乗員から先に射撃を行う確
 率が高くなります。

ユーザーサポートについて

○本プログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を著作者の許可なく複製、複製、転載およびレンタル業に使用することを禁じます。

○本製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

○本製品の内容には万全を期しておりますが、万一、ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたら、当社あてにご連絡ください。

○ご使用中の破損、その他の結果については、前項に関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

使用中に誤ってディスクを破損した場合、ジェネラルサポートではディスクの有償交換を行っております。破損に限らずコンピュータを買い換えた際のメディア交換も受け付けています。

[申し込み方法]

下記の料金を現金書留または郵便為替で、下記の住所までお送りください。その際、交換したいディスクを同封し、住所、氏名、交換内容、交換したいメディアを明記してください。

[料金] (税・送料込み)

ディスク1枚の交換	1,000円
ディスク2枚の交換	1,500円

[申し込み先]

(株) ジェネラル・サポート

〒144 東京都大田区南蒲田1-7-15

メゾン青山102

TEL. 03(3732)7164

『鋼鉄の騎士』スタッフ

- ゲームデザイン
阿部 隆史
- システムデザイン
阿部 隆史
- プログラマー
芝崎 和也
- マニュアルエディター
藤岡 伸一
- グラフィックデザイン
藤岡 伸一
- チームメイト
江川 広一

協力

「PANZER」
「戦車マガジン」
(有) ホビー・データ
(順不同、敬称略)

鋼鉄の騎士 説明書

1991年1月25日 初版発行

著作 阿部 隆史
発行 株式会社ジェネラル・サポート
〒144 東京都大田区南蒲田1-7-15
メゾン青山102

電話 03(3732)7164

印刷 銚池田印刷
1991 GENERAL SUPPORT CORP.

※本書を著作者の許可なく複写、複製、転載
およびレンタル業に使用することを禁ず。

